

# Regler i BK Esset

Rev. april 2024

Nedenstående regelsæt skal følges for at sikre en korrekt og fair afvikling af spillene.

## Indholdsfortegnelse

- A. Tjek af korrekt placering mv.
- B. Inden der meldes
- C. Meldinger
- D. Stopkort
- E. Alert
- F. Udspil
- G. Den blinde
- H. Spilforløb og afslutning af spil
- I. Kulørsvigt mv.
- J. Signal fra bridgeur: 5 minutter tilbage af runden
- K. Signal fra bridgeur: Runden slut
- L. Forkert antal kort
- M. Fravær
- N. Regnskab
- O. Substitutter
- P. Præmier
- Q. Op- og nedrykning

### A. Tjek af korrekt placering mv.

Både NS og ØV skal i hver runde tjekke at bordnummer og parrenes placering ved bordet er korrekt, og at der spilles med de korrekte kortmapper.

### B. Inden der meldes

Kortene tælles inden de tages op på hånden.

Hvis en spiller ikke har 13 kort, tilkaldes turneringslederen.

Se **L. Forkert antal kort.**

### C. Meldinger

- 1) Alle spillere skal have taget kortene op på hånden, inden første meldekort lægges på bordet
- 2) Der skal lægges et meldekort, **hver gang** der meldes. Det er således ikke nok at pege på et paskort, man har lagt i en tidligere runde (medmindre det er den afsluttende melding)
- 3) Hånden må ikke føres hen mod meldekassen, før man har besluttet, hvilket meldekort man vil lægge. Herved indikeres det ikke, om man er ved at vælge et paskort, et doblerkort eller et helt tredje meldekort
- 4) I første melderunde skal alle holde en pause på mindst 3 sekunder, inden meldingen afgives, således at en hurtig pasmelding ikke kan tolkes som meget små kort
- 5) En spiller i tur til at melde må spørge **makkeren** til en spiller, som har afgivet en melding, om betydningen af denne melding. Hvis en makkers forklaring har været forkert, skal meldereren gøre modstanderne opmærksom på dette inden det første udspil, men efter at hele meldeforløbet er afsluttet
- 6) Hele meldeforløbet skal foregå neutralt. En spiller må ikke kommentere sine egne, makkerens eller modstandernes meldinger og må ikke ved mimik eller kropssprog signalere sin mening om en afgivet melding
- 7) Det er ikke tilladt at markere slutmeldingen eller nogen anden melding ved f.eks. at sætte et meldekort på skrå i meldekassen

## D. Stopkort

Det er obligatorisk at lægge *et stopkort* før alle spring i meldinger. Stopkortet fjernes efter 5 sekunder, og først herefter lægger den efterfølgende spiller sit meldekort.

## E. Alert

Makker skal give signal, når melder anvender en *kunstig melding*. Dette gøres ved at banke let i bordet. Signalet afgives, før næste spiller melder. Hvis dette ikke er sket, fordi modstanderen har meldt hurtigt, må modstanderen melde om.

## Alertregler

### Grundprincipper

#### Følgende meldinger alerteres:

1. Kunstige meldinger, som enten ikke viser den meldte farve, eller som samtidig viser andre farver
2. Naturlige meldinger, som modstanderne ikke forventes at forstå uden en alert

### Undtagelser

1. Dobliger, uanset betydningen
2. På 4-trinet og derover skal der dog alerteres, hvis det er en kunstig melding i første melderunde

#### Ny farve, som ikke er krav for en runde, skal alerteres i følgende tilfælde

1. Spring i ny farve på makkers åbningsmelding
2. Spring i ny farve på makkers indmelding
3. Svar i ny farve på makkers åbningsmelding i farve på 1-trinet, hvis man ikke har passet i forhånd

## F. Udspil

Udspilskortet lægges på bordet med *bagsiden* opad. Først da fjernes meldekortene fra bordet.

## G. Den blinde

Den blinde må først røre et kort, når dette er blevet udbedt af spilfører, og den blinde må ikke flytte hånden hen til et specifikt kort. Herved undgås det, at den blinde kan vejlede spilfører.

Under spillet må den blinde kun spørge spilfører om denne i tilfælde af kulørsvigt ikke har flere kort i den svigtede kulør.

## H. Spilforløb og afslutning af spil

Hele spilforløbet skal foregå neutralt. En spiller må ikke kommentere sit eget, makkerens eller modstandernes spil og må ikke ved mimik eller kropssprog signalere sin mening om et spillet kort.

Når et spil er afsluttet, skal der være enighed om, hvor mange stik spilfører har vundet, før kortene lægges i kortmappen. Ved uenighed om antal vundne stik, kontrolleres de(t) stik, der er tvivl om. Hvis en spiller inden denne kontrol har blandet sine kort så en kontrol ikke er mulig, tilfalder stikket/stikkene den anden part.

## I. Kulørsvigt mv.

Hvis der under spillet konstateres kulørsvigt eller andre uregelmæssigheder tilkaldes turneringslederen.

## J. Signal fra bridgeur: 5 minutter tilbage af runden

Signalet er et varsel til spillerne om, at der kun er 5 minutter tilbage til at færdiggøre runden.

## K. Signal fra bridgeur: Runden slut

Spillet skal være afsluttet når signalet lyder, er dette ikke tilfældet lægges kortene og der tages 0 i kontrakt på Bridgematen, hvorefter der kommer til at stå "ikke spillet" på Bridgematens display,

## L. Forkert antal kort

Det er begge pars ansvar, at der er 13 kort i hver mappelomme, når spillet er færdigt.

Ved forkert antal kort - typisk 12 og 14 kort - **tilkaldes turneringslederen**, med hjælp fra de fejlede par forsøger turneringslederen at placere det forkerte kort på den rigtige hånd. Lykkes det ikke trækker spilleren med 12 kort et kort fra spilleren med 14 kort. Der fratrækkes de fejlede par **2 point**.

## M. Fravær

Er et par ikke mødt og der ikke er skaffet substitutter, noteres det udeblevne par for 40% og de mødte par, der sidder over på grund af det manglende par, noteres for 60%.

Der tages 0 i kontrakt på Bridgematen ved de spil, der ikke kan spilles og der kommer til at stå "ikke spillet" i Bridgematens display.

## N. Regnskab

**NORD** indtaster kontrakt og resultat på Bridgematen, og **ØST** kontrollerer om der er indtastet korrekt.

Hvis der er tastet forkert og det ikke er muligt at gå tilbage og ændre indtastningen, skrives spilnummer, korrekt melding og resultat samt spillernumre på en seddel, der afleveres til turneringsudvalget.

## O. Substitutter

Ved brug af substitut(ter) kan der maksimalt opnås en score på middel + 10% og minimalt en score på middel - 10%.

Regulering af point i henhold til afsnit L, M og O foretages i rubrikken "Reg." på resultatopgørelsen og har indflydelse på indtastning på Bridgematen.

## P. Præmier

### Løbende turneringer

I turneringer med to 4 bords rækker vinder nr. 1 og 2 i hver række en flaske vin.

Et par kan maksimalt vinde 2 flasker vin i de løbende turneringer.

Hvis nr. 1 og 2 har vundet 2 flasker vin går præmien videre til det/de bedst placerede af de efterfølgende par, der ikke har vundet 2 flasker vin.

Et par kan dog ikke vinde vin, hvis det rykker ned.

**Bemærk:** Der kan ikke vindes vin i kvalifikationsturneringen.

### Turneringer med mix-par (jule- og sæsonafslutningen)

Nr. 1 og 2 i hver række vinder en flaske vin, uanset antal vundne flasker i de løbende turneringer.

Hvis der spilles Mitchell vinder nr. 1 og 2 i hhv. N-S og Ø-V.

## Q. Op- og nedrykning:

Regler for op- og nedrykning fremgår af turneringsplanen.

Hvis op- eller nedrykning skal afgøres mellem to eller flere par med lige mange point, er summen af resultaterne i de indbyrdes spil i den pågældende turnering afgørende.

Runder, hvor en eller flere af de involverede spillere har haft substitut, medregnes ikke ved opgørelsen af de indbyrdes resultater.